


¿Qué me pasa doctor Freud?

Una aproximación a lo siniestro en el arte y la cybercultura, y un epílogo gótico contemporáneo

Dra. Lourdes Santamaría Blasco
Universidad Miguel Hernández

Resumen

Uno de los elementos que propicia la emergencia de lo Siniestro, según Freud, es la apariencia animada de un objeto inerte y/ o autómatas que parecen tener vida propia. Esta aproximación a lo Siniestro trata sobre las criaturas artificiales, androides y cyborgs vistos como arquetipos de perversidad femeninos, analizando desde la criatura de Mary Shelley, la Olimpia de E.T.A. Hoffmann en "The Sandman", María-Futura, la robot de "Metrópolis" de Fritz Lang y las replicantes de "Blade Runner", hasta las poupées de Hans Bellmer y los cyborgs del anime "Goth in the Shell".



I. Prologo ¿Qué me pasa doctor Freud?

"Podría definirse lo siniestro como la realización absoluta de un deseo (en esencia siempre oculto, prohibido, semicensurado)"

Eugenio Trias, *Lo Bello y lo Siniestro* (1982)

Sigmund Freud desarrolló su ontología de lo Siniestro ("Das Unheimliche" 1919) basándose tanto en la definición filosófica de **Schelling** como en el ensayo sobre la psicología de lo siniestro de **Ernst Jentsch** en 1906; pero entendió que también debía abordarse como una nueva categoría de la estética, superando

en atracción y repulsión a **lo Sublime**, del cual emana, no obstante. Lo Sublime, esa experiencia inquietante y abrumadora, desproporcionada y aterradora ante la naturaleza o lo inexplicable y que tantas huellas ha dejado en el arte, es apenas una bagatela comparada con la mirada angustiada al abismo del ser humano que Freud nos propone a través de metáforas y metonimias siniestras.

El análisis de la obra de **E.T.A. Hoffmann** *El hombre de la Arena* (*Der Sandmann*, 1817), proporcionó a Freud la base fundamental de su teoría; según Freud, lo Siniestro se origina por la intervención de uno o más de estos elementos:

- a) Lo familiar y cercano (*das heimlich*) que siendo originalmente agradable se ha vuelto desagradable y ha sido reprimido volviéndose secreto y oculto (*unheimlich*).
- b) La apariencia animada de un objeto inerte, un autómatas, objetos que se mueven y parecen tener vida propia.
- c) La mutilación asociada a la castración y al trauma por el “complejo de castración”.
- d) El “doble” (*doppelgänger* o gemelo perverso), materializado en reflejos en el espejo, la sombra u otras formas de duplicación. **Para Freud** y **E.A. Poe**, el doble alude a la disociación entre el alma y el cuerpo y al hacerlo trae el recuerdo de la muerte.

Todas estas claves siniestras que se articulan en la obra de **Hoffmann** son una constante que se reformula en otras creaciones culturales, artísticas y míticas de seres artificiales, anteriores o posteriores a la **Olympia** de la obra de **E.T.A Hoffmann**. Estas son las que vamos a analizar mediante unos autómatas de sobra conocidos que nos sumergen en la ambivalencia entre la realidad y la ficción, en la incertidumbre entre lo familiar y lo terrorífico, entre la dicotomía de los traumas anclados en la infancia y las represiones del adulto.

II. *Autómatas siniestras el cine, la literatura, y los media*

Esta aproximación a lo Siniestro en las creaciones culturales trata sobre seres inanimados que cobran vida (real o imaginada): muñecas, autómatas, androides y cyborgs, vistos también como arquetipos de género de perversidad femeninos. Uno de los mitos fundacionales de un ser artificial se encuentra en la historia de **Pygmalion** (incluido en *Las Metamorfosis* de **Ovidio**), que esculpe sobre el marfil su ideal de mujer perfecta, bella y sumisa: **Galatea**. Los ejemplos históricos y culturales de dichas creaciones de mujeres artificiales hechas a medida de los deseos masculinos son abundantes y, a pesar de los siglos transcurridos, redundantes.



Pygmalion y Galatea
Ernest Normand
(1889)

Según **Pilar Pedraza** en *Maquinas de Amar* (1998), el hombre conserva la fantasía de crear a una mujer artificial, amoldada a sus deseos y superior a las reales, para enmendar la imperfección de la naturaleza con ayuda de las diferentes tecnologías de cada época pero con las mismas siniestras intenciones, lo que ha reforzado ese anhelo masculino de ser una conjunción entre Dios y el doctor Frankenstein (primigenio arquetipo del “mad doctor”). Sin embargo, también existió una mujer que imaginó a un ser artificial y a su constructor, y ambos se convirtieron en arquetipos míticos de la literatura y el cine de terror.

En 1816, a la edad de 19 años, **Mary Wollstonecraft Shelley** gestó una criatura hecha con restos de cadáveres, un monstruo masculino pero con dudas filosóficas y alma atormentada, más complejo que el **Golem** hebraico creado con barro y formulas mágicas por el rabino alquimista de Praga pero no menos destructivo. Recordemos la génesis de esta criatura: **Lord Byron** propuso a sus invitados, el poeta **Percy Shelley** y su mujer, **Mary**, y a su doctor y secretario **John Polidori**, realizar un relato sobrenatural, inspirados por la noche tormentosa que, como manda la tradición romántica, azotaba la villa Diodati situada junto al lago Lemán de Ginebra en el verano de 1816. Es curioso como dos de los más ilustres y dotados hombres



Lord Byron, Polidori y Mary Wollstonecraft Godwin

de letras de su época, **Shelley** y **Byron**, no fueron capaces de escribir nada destacable. Sin embargo, tanto **Polidori** como **Mary Shelley**, aprendices bisoños a la sombra de los genios, concibieron a dos de las criaturas de ficción que más han influido en el imaginario cultural del terror: *El Vampiro* (1819), inspirado directamente en las características físicas y morales de Lord Byron, y *El moderno Prometeo* (1818); los dos seres de pesadilla son hijos espurios de una noche de rayos y truenos, creatividad y rivalidad, realidad y ficción, sueños de inmortalidad y desgracias mortales que, como una maldición, se cebaron en sus creadores.

La criatura biotecnológica y mítica de **Frankenstein** es hoy una realidad: trasplantes e implantes, prótesis orgánicas o artificiales, conforman cuerpos, sujetos e identidades inestables o en conflicto, cuya estética siniestra deviene más cercana y fascinante. Basta recordar la película de **Georges Franju**, *Les Yeux sans Visage* (1960) a la que **Almodovar** homenajea/plagia/masaca en *La piel que habito* (2011) para ver como su argumento macabro, los trasplantes de rostro _y si una parte del cuerpo es especialmente identificativa esa es el rostro_ realizados por un científico loco a su hija, son actualmente noticias mediáticas cotidianas.

Por el contrario, las mujeres virtuales creadas por hombres/pygmaliones son bellísimas ginandroides¹ sin alma, frívolas y letales como *La Novia de Frankenstein* (James Whale, 1935)_ capaz de destruir en sus primeros 15 minutos de vida el corazón de la criatura y de paso todo el laboratorio con los creadores dentro; eso sí: magníficamente vestida, peinada y maquillada_ o *femmes fatales* de acero como la robot *Futura* de *Metrópolis* o las prostitutas sintéticas de *Blade Runner*. Los roles de género patriarcales establecen jerarquías y construyen mascaradas idealizadas y/o pervertidas de lo femenino asentadas en mitos y religiones; esos roles han jugado un papel fundamental en la construcción de las identidades artificiales, recreando vicios y virtudes que fusionan la moral maligna de Lilith y la sumisión de Galatea como veremos a continuación.

III. ¿Acaso los escritores románticos y decadentistas sueñan con seres artificiales?

Olympia de E.T.A. Hoffmann, *Eva Futura* de Villiers de L'Isle-Adam

E.T.A. Hoffmann escribió *El hombre de la Arena* (*Der Sandmann*, 1817) prácticamente en la misma época en la que Mary Shelley soñaba con su monstruo. El relato narra la neurótica obsesión que siente el protagonista, *Nathaniel*, por una autómatas, *Olympia*, creada por el mad doctor *Spalanzani* de la estirpe de los Pygmaliones, que él cree una mujer real, más bella, silenciosa y comprensiva que su novia verdadera, *Clara*. Fascinado por los ojos de porcelana esmaltada de la autómatas, *Nathaniel* recuerda su gran trauma infantil, asociado a la leyenda popular europea del hombre que tira arena a los ojos de los niños para que se duerman y luego se los arranca. Eso, unido al recuerdo de la infancia de un visitante, el abogado *Coppelius*, de su padre que le aterrorizaba amenazándole con quemarle los ojos con brasas candentes y que acaba siendo, años después y con el nombre de *Coppola*, el que destroza a la autómatas.

Esta novela fue el paradigma de lo siniestro para *Freud*, ya que en él se articula especialmente la mutilación asociada a la castración y al trauma por el "complejo de castración". El miedo a perder los ojos es una angustia infantil que a menudo pervive en algunos adultos. *Freud* nos pone como ejemplo a *Edipo* con su particular forma de castración, a saber, clavándose alfileres en los ojos. En este sentido alude a que el

1. Androide femenino con características masculinas. Término acuñado por Bram Dijkstra en *Ídolos de Perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de Siglo*. Debate, Madrid, 1994.

ojo se encuentra asociado al miembro masculino en algunos contenidos oníricos, en fantasías o en mitos, y a que la amenaza de pérdida del miembro masculino introduce un sentimiento intenso y oscuro que presta su eco a la representación de perder otros órganos. **Freud** igualmente resalta otra clave del surgimiento de lo ominoso en la figura de **Olympia**, esa autómatas inanimada que desencadena toda la neurosis latente del protagonista. De hecho, la ópera de **Offenbach**, *Los Cuentos de Hoffmann* (1879) está basada en tres narraciones de este escritor, en cierto modo autobiográficas, que narran amores frustrados protagonizados por él mismo y desvelan su enamoramiento fatal de la autómatas **Olympia**, inalcanzable ideal de mujer perfecta.

La historia de Hoffmann, más la leyenda europea que narra, fue la inspiración de la novela gráfica *Sandman* (1989-1996) de **Neil Gaiman**, dibujada por **Dave MacKean** principalmente, enclavada en un alucinante viaje de pesadilla y terror sobrenatural al final del siglo XX; la imagen, el look, del protagonista, **Sandman**, fue inspirada por **Peter Murphy**, el excantante de **Bauhaus**².

Villiers de L'Isle Adam escribió *La Eva Futura* en 1886 y su protagonista es una Andreida³ llamada **Hadaly** "sublime criatura artificial, lubricada con aceite de rosas" creada por un ficticio **Thomas Alva Edison** y dotada de una increíble belleza y una total y absoluta sumisión y admiración hacia lo masculino. Es una "esclava de alta tecnología" superior en todo a su modelo original ya que su creador le ha extirpado de raíz la naturaleza crítica, frívola y malévola de lo femenino, para que no desarrolle ni inteligencia ni alma propias ni rompa el corazón de **lord Ewald**, un dandy impotente amigo del científico y para quien ha sido creada tan maravillosa muñeca mercurial. No se puede negar que la trama futurista sea muy avanzada para su época, podría decirse que es puro *steampunk avant la letre*, y las andreidas de las siguientes generaciones que veremos a continuación no hacen sino confirmar que su antepasada Eva fue construida por un Pygmalion- científico-loco-precyberpunk.

Sin embargo, la modernidad sólo esta en la técnica, nunca jamás en las intenciones: **Villiers de L'Isle Adam** pone en boca de **Edison** discursos de su época que condensan en una dosis letal gran parte de los tópicos antiguos y modernos del pensamiento misógino clásico esencialista, que transmitió la literatura, ciencia y cultura decadentista sobre la

2. Bauhaus está considerado el grupo que inició la corriente de la música gótica post punk, su canción "Bela Lugosi's dead" es un clásico de la cultura gótica. También se señala como influencia el look de Robert Smith, el cantante de The Cure.

3. La novela popularizó el término de androide. El término fue mencionado por primera vez por Alberto Magno en 1270. Androide denomina generalmente tanto al humanoide masculino como al femenino, aunque excepcionalmente se usa el de ginoide o andreida para el femenino.



Olympia, la muñeca automática de El hombre de la Arena

femme fatale: el arquetipo del ídolo profano que conjuga fatalmente sexo y muerte, deseo y temor. La misoginia que se exagera en **Edison** (7 en escala Ritcher) es reveladora del odio/temor/dependencia/repulsión masculino acerca de ese ídolo siniestro de perversidad y abyección que es la mujer, tan imperfecta y corrupta que incluso sus clones robóticos se infectan de su funesto hechizo.

Sin embargo, a pesar de ese temor, incrustado culturalmente en el ADN masculino, las imágenes creadas de la mujer desprenden un hechizo artificioso, en el que de forma masoquista y misógina, entre la atracción y la repulsión, se recrean con todo lujo de detalles.

El cuerpo femenino es pues, ese oscuro objeto de deseo y repulsión, al que ni siquiera una buena lobotomía radical en su espíritu y cerebro dejaría en un estado ideal; siempre sería preferible la muñeca fabricada por un varón con nobles materiales varoniles: de carne artificial y esqueleto mecánico que se alimenta de electricidad y no deja repugnantes desechos orgánicos. Y así se describe a la Eva Futura:

“Sus pies de plata sostienen unas piernas de platino rellenas de mercurio, su cráneo y su columna vertebral son de marfil, sus

pulmones de oro hilado, sus articulaciones de acero para que puedan ser sometidas al magnetismo, su movimiento eléctrico. Su alma es un sistema eléctrico dentro de la armazón metálica. Por encima de ésta se extenderá la carne artificial, en todo semejante a la natural..."⁴

IV. *Futura versus Maria # el Doppelgänger de Fritz Lang y Thea Von Harbou*

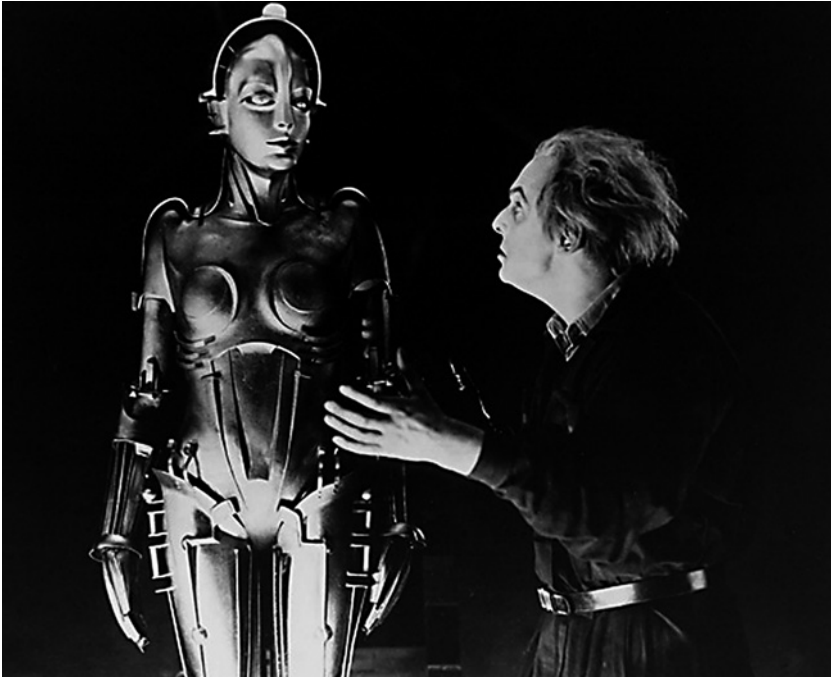
Esta descripción se ciñe como un guante mercurial a **Futura**, el Doppelgänger o doble especular robótico de la piadosa **María**, de *Metrópolis* (**Fritz Lang**, 1926). La andreida es una mujer fatal con electricidad fluyendo por sus tuberías, diseñada por el típico "científico loco", **Rotwang**, destinada a ser un agente doble de contraespionaje con una única misión: provocar el caos para reintroducir el orden con más brutalidad por encargo de **Johan Fredersen**, el dictador de la mega-tecnociudad, jerarquizada e industrializada al máximo. De hecho, en *Metrópolis*, se prefigura el universo y la estética cyberpunk, un mundo con una mezcla espuria retro-neo-futurista de elementos arquitectónicos medievales, góticos, art decó, futuristas y alta tecnología industrial deshumanizada, configurando una distopía siniestra como en *1984* de **Orwell**, donde todo es dirigido, vigilado y controlado por un ente (dictador o estado totalitario) que detenta todo el poder (megacorporaciones industriales, estatales y policiales) creando una estética expresionista y crepuscular paradigmática del cine y la literatura posterior de ciencia-ficción.

Según **Pilar Pedraza**, "**Thea Von Harbou**"⁵, la creadora de esta historia, inspirada tanto en *La máquina del tiempo* de **H.G.Wells** (1895) como en la mencionada *La Eva futura* de **Villiers de L'Isle Adam** (1886), caracteriza al mundo del futuro regido por una depravación profunda: la de la mecanización del erotismo humano y la erotización del ritmo de las máquinas: steampunk total.

Al igual que el *Doctor Mabuse* (1922), otra creación cinematográfica de **Lang**, **Rotwang** es una especie de demiurgo creador de seres obedientes y fieles aparentemente sin voluntad: estatuas, autómatas, o criatu-

4. Pilar Pedraza describiendo a Hadaly, modelo de la Futura de *Metrópolis*. Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial. Valdemar. Madrid. 1998. p. 211.

5. Thea Von Harbou: Guión de *Metrópolis* (1926) Von Harbou fue la segunda esposa de Fritz Lang; era su amante cuando estaba casado con una mujer que murió asesinada, en un oscuro episodio sin resolver del que fue veladamente acusado el propio Lang. Von Harbou, una vez divorciada de Lang, se casó con Rudolf Klein-Rogge (ambos simpatizantes del nazismo), actor que interpretaba en *Metrópolis* a Rotwang, el científico creador del robot Futura. El hecho refleja la participación real, directa o tangencial de los tres creadores (escritora, director, actor) en la génesis de María/Futura.



*El científico loco Rotwang y la robot Futura, en Metrópolis
de Fritz Lang
(1926)*

ras resucitadas de la muerte que cobran vida e inteligencia artificial. El científico sin escrúpulos es de la estirpe de **Pygmalión**, **Sapalanzani** y **Edison**, y como todo creador que desafía a Dios que se precie, será destruido y/o eclipsado por su obra maestra. Su criatura, **Futura**, una reencarnación cibernética de **Lilith**, es la directa heredera de la autómatas **Olympia** y de los ídolos de perversidad⁶ femeninos del decadentismo finisecular.

La dual protagonista (interpretadas ambas por **Brigitte Helm**) se desdobra: **María** es la virtud elevada a la máxima potencia: virginal, humilde, conciliadora con los obreros y con los patrones, un enlace sindical con aureola de mártir cristiana. **Futura**, sin embargo, es la discordia y la voluptuosidad, una fuerza del caos que engaña a los obreros para que se rebelen y embruja a todos los jóvenes privilegiados de Metrópolis que acuden a verla al cabaret **Yoshiwara** en los jardines eternos del placer. **Futura**, o lo femenino insumiso, es una verdadera figura del exceso, tanto en lo sexual como en lo moral, por cuanto encarna todo lo

6. Véase a Dijkstra en *Ídolos de Perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de Siglo*. Debate, Madrid, 1994.

reprimido y asfixiado de **María**; y, como es sabido, lo reprimido cuando surge se libera con una fuerza siniestra, demoledora y destructiva. Una vez creada, la robot⁷ humanoide se rebela contra sus creadores, aunque el precio sea la muerte en la hoguera, como bruja maldita que es_ o que se la considera.

El discurso del film es premeditadamente simbólico, ideológicamente reaccionario (Von Harbou era simpatizante de los nazis), moralmente ambiguo y tradicionalmente misógino. Sin embargo, la fuerza que adquiere **Futura** escapa a todo encorsetamiento, ella es el eje gravitatorio del film y el único personaje cuya vitalidad y estética sobrevive al demoledor paso del tiempo sobre el film, aunque encarna toda la perversidad y promiscuidad femenina _o precisamente por ello.

V. Nexus-6: Modelos básicos de Placer v.s Caballeros de Tannhäuser

Como hemos visto, en las ginandroides se encarna el temor humano a la tecnología incontrolada, más el temor ancestral a la insubordinación femenina. La Naturaleza Artificial, ese curioso oxímoron que señala Jesús Palacios⁸, desarrolla inteligencia, iniciativa y alma propias, y para muestra no olvidemos a las fascinantes androides de *Blade Runner* de **Ridley Scott** (1982).

Las replicantes **Nexus 6** son las hijas bastardas e hiperbólicas de **Olympia**, **Hadaly** y **Futura**. Aunque creados a principios del siglo XXI por la **Tyrell Corporation**, en estos sofisticados androides y en el laboratorio del diseñador genético **J.F. Sebastian**, encontramos las reminiscencias alquimistas del “homunculus” que **Paracelso** creó en su búsqueda de la piedra filosofal, mas la magia del rabino cabalista que creó al **Golem** y el “look” polvoriento del taller desvencijado del creador de autómatas **Sapalanzani**; incluso el ambiente gótico-siniestro de la novela de **Shelley** y su criatura sobrenatural revenida de la muerte entre rayos y truenos. Ya sea creado en un gabinete nigromante medieval o en un laboratorio de diseño genético de una Corporación Multinacional de un futuro distópico (2019) y ciberpunk, el androide sigue siendo el autómatas ambiguo e inquietante que se desliza entre el mundo inerte de lo mecánico y mineral y el mundo sensible de la carne y el pensamiento. No olvidemos que **Freud** señaló como una de las claves de lo siniestro la sensación de angustia, duda, horror, o turbación suscitada por el efecto aparente de vida en los seres artificiales, inanimados o cadáveres.

7. “Robot” es una palabra popularizada por el checo Karel Capek en su novela R.U.R (1920), y proviene del idioma eslavo y significa “esclavo”.

8. Jesús Palacios, artículo sobre el libro El rival de Prometeo, en “Que leer”. N° 144.

Pero hay ciertas diferencias entre los **Nexus 6**, según el género que tienen asignado. Así pues, **Zhora y Pris** son androides de última generación convertidas en “prostitutas electrodomésticas” para dar placer a los soldados y obreros cósmicos exiliados más allá de las puertas de Tannhäuser. **Zhora**, baila en un club de strip-tease nocturno con una serpiente enroscada a su cuerpo desnudo, exactamente igual que la Lilith diabólica y decadente del cuadro de **Franz von Stuck Die Sünde** (El Pecado, 1893). **Pris**, “modelo básico de placer”, pasa por una muñeca letal de ojos ahumados en el cuarto de los juguetes, junto a los maniqués desvencijados. Su vida artificial tiene una fecha de caducidad de 4 años, como la de los **Nexus 6** masculinos, pero las ginandroides ni siquiera tienen apellido, sólo un nombre que parece extraído de una página de contactos. Incluso la tercera replicante de recuerdos impostados, **Rachel**, apenas pasa de secretaria estilosa y decorativa, para demostrar la heterosexualidad de **Rick Deckard**, el *blade runner* por excelencia.

El ajusticiamiento de las ginandroides aunque espectacular (tras un tiroteo o una lucha cuerpo a cuerpo, y aunque son chicas duras de matar acaban besando el asfalto entre cristales rotos o como una muñeca desvencijada) no tiene la grandeza de la muerte_ por caducidad_ del noble androide varón, **Roy Batty** evocando sus recuerdos visualizados con ojos artificiales: *he visto cosas que no creerías...* y fundiendo sus lágrimas en la lluvia inclemente e incesante que cae en la Neo-L.A.-Metrópolis.

Pero antes, **Roy Batty**, el **Nexus 6** más carismático y humano, demasiado humano, ha buscado tenazmente a su creador (al que llama padre) y dueño de la Corporación **Tyrell** para destruirlo. Y como si fuera un retorcido homenaje al cuento de **Hoffmann**, aplasta los ojos de **Tyrell**, como el **Hombre de la Arena** de las pesadillas de **Nathanael**, que arrancaba los ojos de los niños. De hecho, en la película las referencias a los ojos artificiales o reales son continuas: destellos que surcan el iris de un ojo gigante al iniciarse el film, los ojos de los replicantes sometidos al test de Voight-Kampff, los ojos del búho replicante, la caja llena de ojos de repuesto... Y de nuevo **Freud** nos da esa siniestra lectura de amenaza de castración edípica, suscitada por la pérdida de los ojos o visión, y como el Edipo trágico ha resuelto la figura metafórica freudiana de “matar al padre” para obtener la libertad, de una forma literal.

Estremecedor eterno retorno: en el futurista **Blade Runner** del siglo XXI los hombres/replicantes son soldados, detectives, obreros, científicos, asesinos, poetas, etc. Ellos pueden ser héroes_ “just for one day”_ , patriarcas o monstruos⁹ a elección. A las mujeres/replicantes en cambio sólo se les permite un único rol social: “modelo semihumano básico de placer biodegradable”. Parece que no hay manera de

9. Gil Calvo, Enrique, Máscaras masculinas. Héroes, patriarcas y monstruos, Anagrama. Barcelona, 2006.

escapar del encasillamiento de género que cultural, social, literaria y artísticamente se impone a la mujer, por los siglos de los siglos, incluso en el futuro, en otra galaxia muy lejana, más allá de Orión.

VI. De cómo las *poupées* de Hans Bellmer se convirtieron en las cyborgs de *Ghost in the Shell*

“Todo el mundo debería releer el maravilloso libro de Villiers de L’Isle Adam, *La Eva Futura*, modelo de María, la “mujer eléctrica” de Metrópolis de Fritz Lang. El libro anticipa la superación del cuerpo por ondas corporales, por cuerpos de emisión y recepción. Y por tanto la cibersexualidad_ pero también la cibernsialidad y la cibercultura en general...” **Paul Virilio**.

Según **Virilio**¹⁰, el arte de la era virtual es un arte de retroalimentación, lo que conlleva al clímax de la virtualización o lo que él llama **cibersexualidad**. En *Ghost in the Shell* confluyen todos los factores que estamos analizando y que Virilio ha sintetizado en la cita anterior. **Marshall McLuhan**, sin duda, la suscribiría, ya que consideraba la fusión de sexo, muerte y tecnología como la clave del folklore industrial contemporáneo, y la cultura japonesa refleja perfectamente dicha cibersexualidad en sus mangas y animes cyberpunks.

Los animes *Ghost in the Shell* (1995)¹¹ y su continuación, *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004) están protagonizados por **Motomo Kusanagi**, una **cyborg**, ya que sólo su cerebro y recuerdos son humanos; su cuerpo fue destrozado en una misión y sustituido por un modelo robótico femenino de fuerza sobrehumana, conectado por cables y enchufes a una gigantesca matriz biogeneradora (imagen que inspiró directamente al film *Matrix*, 1999). **Kusanagi** es la comandante de la “Patrulla Especial Ghost”, especializada en crímenes tecnológicos cometidos en una metrópolis gigantesca, virtual y cibernética, una red donde coexisten el pasado, el presente y el futuro.

El cartel de *Ghost in the Shell 2: Innocence* es toda una declaración de principios: una Cyborg desmembrada que parece clónica de una de las muñecas (“poupées”) de **Hans Bellmer**, nos avisa de mutilaciones de novias mecánicas. Igualmente, el “opening” del film incide en homenajear a **Bellmer** recreando la fecundación

10. Paul Virilio en conversación con Catherine David.

<http://www.accpa.org/numero3/virilio.htm>

11. El manga *Ghost in the Shell*, dibujado por Shirow Masamune, fue publicado en 1991. Los animes fueron dirigidos por Mamoru Oshii.

biotecnología de un cuerpo articulado a imagen y semejanza de sus muñecas. Este anime contiene una trama más interesante para este estudio: Se intentan desvelar los asesinatos cometidos por androides-muñecas sexuales fabricadas por una Corporación¹², que una vez liberadas de sus amos se suicidan. Tal vez las reglas de la robótica de **Asimov** las tengan mal asumidas o es que las transgreden deliberadamente.

Para el filósofo y escritor surrealista **Bataille** (amigo y colaborador de **Bellmer**) la mujer/muñeca/maniquí está asociada al sexo criminal, caníbal y castrador: ella es una especie de heroína, una sacerdotisa profana y lasciva, una intermediaria entre el hombre y lo sagrado por medio del sexo; la transgresora por excelencia, y así afirma:¹³ “La transgresión no es la negación de lo prohibido, sino que lo supera y lo completa”

Posteriormente mangas y animes han seguido explotando este género de ciencia ficción post-apocalíptica, como el dibujante **Tsutomu Nihei**. Su universo distópico cyberpunk con mega-ciudades ultratecnológicas está poblado por cyborgs andróginos, hiperviolentos y superfuertes. Sus cyborgs tienen un aspecto engañosamente frágil, algunas con prótesis como guadañas o sierras mecánicas y máscaras como la de **Leatherface**¹⁴ o **Jason**; otras están mutiladas como las muñecas fatales de **Bellmer**, o son como ángeles mutantes y vampíricos; todas ellas letales y asesinas. El decadentismo finisecular y sus imágenes míticas de lamias, sirenas, arpías, gorgonas y demás ídolos de perversidad siguen teniendo su reflejo especular y continuidad en las cyborgs de universos hipertecnificados, post-humanos y virtuales.

Bellmer tal vez no consiguió que sus muñecas sexualizadas (a las que dotaba a veces de mecanismos inservibles en el interior de sus cuerpos) cobraran vida, aunque la fuerza de su obsesión erótica las convirtió en turbadoras y siniestras metáforas del deseo, con más poder de seducción que las mujeres reales. Estas estrategias fatales de seducción del objeto, que diría **Baudrillard**, nos hace interrogarnos acerca de los mecanismos del deseo: puro artificio, fantasmas arcaicos y a la vez tan contemporáneos que no nos abandonan y que se revisten con la mecanización y fragmentación que les otorgan Eros, Thánatos y Technos de forma indisoluble.

12. Como en *Blade Runner*, las tramas cyberpunk se caracterizan por incluir como enemigo invisible o “*deux ex machina*” a las Corporaciones Multinacionales o Gobiernos Policiales en la sombra.

13. Georges Bataille: *El erotismo*, Tusquets, Barcelona, 1997. p. 67.

14. *Leatherface* es el asesino con máscara de cuero y sierra mecánica de la película *La matanza de Texas*. Tobe Hooper, 1974.

VII. Robots Sexuales, Videos y Living Dead Dolls

Marshall McLuhan, en *The Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man* (1951)¹⁵ investigó sobre las representaciones predominantes de los *mass media* y sus consecuencias psicológicas, sociales, económicas, estéticas y éticas ejercidas sobre la sociedad industrial. El estudio lo efectuó sobre las imágenes más habituales de la publicidad, los cómics, revistas sensacionalistas, pulps magazines, portadas de prensa, programas de radio y t.v., etc...; analizándolas como un crítico observaría una obra artística, examinando sus estímulos e interrogantes, su grado de manipulación, su finalidad lucrativa, etc...; y concluyó que los temas predominantes en la conciencia pública de la sociedad industrial eran la mecanización, el sexo y la muerte, imbuidos en el imaginario colectivo por la mitología, el psicoanálisis y el arte, aunque en este caso, y tras ser convenientemente desactivados sus elementos “sinistros”, sirvieran principalmente para promocionar productos comerciales; verbigracia: fembots que sirven cerveza extrayéndola de su cuerpo.

El video que **Crhis Cunningham** realizó para **Björk**, *All is full in love* (2000), donde los protagonistas son robots, es una conclusión lógica de la escalada que realizan las divas y/o la industria del pop para reconvertir la imagen real de la mujer en una virtual superación de los límites corporales e hipersexualización del metal. El diseñador **Thierry Mugler** es el **Pygmalion** de “Haute Couture” que se inspira en la **Futura** creada por **Rotwang** para construir unos “servomecanismos”¹⁶, como prolongaciones sofisticadas del cuerpo, prótesis y ortesis metálicas que robotizan a las divas del pop, convirtiéndolas en unas “Fashion-Robot-Victims”. **Beyonce** imitó sobre el escenario a la robótica **Futura**, revestida como un crustáceo con un asfixiante caparazón metálico. Vestir robótica es lo más “trendy”. Incluso **Lady Gaga**, faltaría mas, luce ortopédica robótica con un “vintage” de **Mugler**, en el video *Paparazzi*.

A nuestro entender, en un principio, las mujeres artificiales eran creaciones culturales, generadas por el cine y literatura, y símbolos deudores del mito, que llegaron a independizarse de las mentes

15. Umberto Eco comentó sobre su libro que “paradójicamente este libro hace pensar en un Adorno que se expresase en tebeo”. McLuhan aborrecía a los mass media, sin embargo acabó sirviéndose de ellos para desarrollar su pensamiento crítico hacia la sociedad de consumo y la explotación del público.

16. McLuhan desarrolló el término de servomecanismos como extensiones mecánicas/artificiales del cuerpo humano desarrolladas por las tecnologías de cada época: rueda, arma, electricidad, realidad virtual, etc... El mito de Narciso lo utilizó como ejemplo de la extensión de las percepciones visuales en el servomecanismo de su propia imagen reflejada/extendida en el agua.

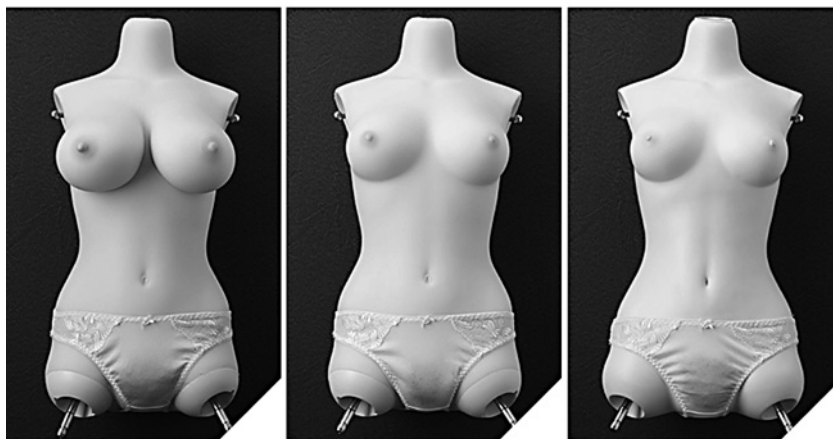
masculinas que las crearon para convertirse en seres autónomos, dotadas de vida propia y con atributos a reivindicar, entre ellos su “malignidad”, vista como desobediencia contra el poder falocéntrico. Por desgracia, la publicidad y los media ha convertido ese arquetipo en un degradado estereotipo funcional, más que domesticado: comercializado, sumiso y esclavizado.

En la actualidad existen proyectos de I+D que elaboran “novias mecánicas” o juguetes sexuales hiper sofisticados para el disfrute masculino: La mujer objeto ideal, un cruce entre play-mate y/o geisha-bot con órganos genitales sintéticos e inteligencia (pero no demasiada) artificial: verbigracia: Clones de Pamela Anderson¹⁷ customizados al uso del cliente occidental u oriental. Japón y Corea del Sur son grandes fabricantes de robots; de hecho Corea ya ha elaborado una Carta de Ética Robótica y expertos occidentales debaten sobre crear códigos de Roboética liberal en materia de sexo. Los interrogantes filosóficos, morales y éticos que surgen de su contemplación estética y de su existencia virtual son inevitables: ¿Somos sujetos artificiales fascinados por lo más falso que lo falso? ¿Son equiparables los andróides a los seres humanos en derechos? ¿Cuánto hay de humano en las máquinas y/o servomecanismos, y cuanto hay de desnaturalizado en nuestra humanidad y/o naturaleza? ¿Cuáles son límites entre lo artificial y lo natural? Y especialmente: ¿Por qué se siguen creando robots/humanoides/cyborgs con los roles de género tan marcados en su microchip según su aspecto femenino (Geisha-bot) o masculino (Terminator) exterior? Las criaturas artificiales son superficies de inscripción, codificación y lectura; muestran lo artificioso de la identidad, del cuerpo y de la sexualidad. Son simulacros, reflejos e ilusiones del deseo; pura construcción y reconstrucción, sólo cambian las tecnologías¹⁸ usadas a través de los tiempos. No deja de ser inquietante ver como se han invertido las reglas del juego: los dueños de estas fembots son ahora los seres siniestros, mientras que sentimos preocupación por ellas a manos de sus “extraños” amos.

Y para cada edad, sexo y género, para cada deseo inconfesable y/o siniestro, hay una muñeca especial: Las **Living Dead Dolls**, son la versión en miniatura, fetichista y coleccionista de l@s monstru@s que amamos, y que encarnan la atracción/repulsión que ejercen los seres inanimados a los que creemos dotados de vida propia cuando nadie les ve. Recordemos el terror del repelente y malvado niño de

17. Uno de los escasos ejemplos de robot sexual masculino es el de Gigoló Joe, encarnado por Jude Law en Inteligencia Artificial, de Spielberg., 2001. La excepción que confirma la regla.

18. Isabel Clúa en “El deseo de las máscaras: Criaturas artificiales y amores artificiosos en Monsieur Venus, de Rachilde”. En Los hábitos del deseo, Excultura. UAB. Barcelona, 2005.



Muñecas sexuales

Toy Story cuando los muñecos a los que tortura y mutila cobran vida y se revuelven en su contra. Tal vez deseamos eso de nuestro pequeño **Edgard Allan Poe**, que consume sus actos fallidos con su **Annabel Lee**¹⁹, o que la **Caperucita Vengativa** se gane a pulso su apodo de roja, o jugar con las muñecas mellizas-siamesas a lo **Diane Arbus** vistas en *el Resplandor*, o con **Leatherface** y **Jason**, con la Condesa Sangrienta **Bathory** o con auténticas **Fashion Victims**... A través de estos **Zombie dolls** se trata de exorcizar y controlar el miedo y el horror, o al menos habituarnos a él o hacernos sus cómplices. El siniestro encanto de esas muñecas poseídas y niños endemoniados está en que representan a todo el santoral diabólico, leyendas populares, literatura fantástica, iconos del cine de horror y gore, pesadillas espeluznantes y los cuentos de la infancia; en suma todo lo producido por el inconsciente humano: el lugar íntimo y prohibido donde residen los horrores presentidos y los monstruos más deseados y temidos que nos constituyen como sujetos²⁰.

19. Radio Futura homenajea a Poe en su canción Annabel Lee y a Eva Futura en la canción Hadaly.

20. Eugenio Trias, *Lo Bello y lo siniestro*, DeBolsillo, Barcelona, 2006.

VIII. Epílogo gótico contemporáneo

Algunas características de lo Gótico y lo Siniestro, e incluso de lo Abyecto²¹, se manifiestan a través de espacios recurrentes y situaciones obsesivas: Criptas, subterráneos, mazmorras, cementerios, casas o castillos en ruinas y/o espectrales, amores enfermizos, amadas catatónicas o al borde de la muerte, tumbas y ataúdes por doquier, barriles de amontillado, el espanto que surge de la tumba, corazones delatores y demonios de perversidad. Este es el universo literario de **E.A.Poe** y de **Lovecraft**²² que acentúa, fija y da esplendor a estas tipologías configurándolas como arquetípicas, y son fijadas visualmente en la cultura popular por los comics de horror (*Vampus*, *Rufus* y *Dossier Negro*, traslación española de la estadounidense *Creepy* en la década de los 70); por las películas de **Roger Corman** basadas en Poe, y por todas las **b-movies** (las mejores sin duda las de **Ed Wood**) o tv series que conforman ese imaginario colectivo, con aproximaciones realizadas tanto desde el respeto como desde la parodia voluntaria o involuntaria, desde *La Matanza de Texas* (1974) a *American Horror Story* (2011), todas son variaciones más o menos fieles o afortunadas del cliché gótico-siniestro.

Y donde hay una casa, hay un hogar y una familia, en apariencia más o menos normal o disfuncional, pero que en realidad son monstruosas (y no me refiero a la encantadora **Familia Munster**, tan normales ellos que consideran a su sobrina Marilyn una rareza, la pobre). Pero, cuando lo familiar y cercano (*das heimlich*) que siendo originalmente agradable se ha vuelto desagradable y ha sido reprimido volviéndose secreto y oculto (*unheimlich*) se producen verdaderas historias de horror... Podríamos susurrarlo a la manera de **Marlon Brando** interpretando al **Coronel Kurtz** en *Apocalypse Now* (1979): *El horror... el horror...* O podríamos revisar los cuentos infantiles repletos de tramas y personajes siniestros ¿Qué son sino los padres de **Pulgarcito** o los de **Hansel y Gretel** que abandonan a sus hijos en medio del bosque?

El horror es cuando esos arquetipos ficcionales, pre y post freudianos, se convierten en la realidad en la crónica más siniestra y abyecta de los media de nuestra época: Un vecino, un amigo de la familia, un pariente, un desconocido tal vez (del cual todo el mundo posteriormente dirá: "si

21. Lo Abyecto es una categoría estética formulada por Georges Bataille y reformulada por Julia Kristeva: El concepto de abyecto esta vinculado a lo perverso, lo sucio, aquello que nos produce repulsión, envilecimiento y humillación. Lo sagrado y lo abyecto tienen varios elementos en común: ambos son conceptos ambiguos y tanto lo abyecto como lo sagrado atraen y repelen. En casi todas las culturas, el cadáver es a su vez sagrado y abyecto: por su dimensión de caída (cadáver = cadere, caer) se convierte en lo intocable que, nos recuerda a través de su descomposición, nuestro propio efímero ser.

22. Algunos títulos de las obras de Lovecraft: el Intruso, El extraño, En la cripta, La casa maldita, La tumba, Reanimator...



Lewis Carroll (1832-1898) con Alice Liddell (1852-1934)

parecía tan normal”), desvelará su cara secreta, su Hyde más oculto a niñ@s pre-púberes que, como las amadas de Poe, son encerrados en vida en sótanos o emparedadas en búnkeres, y sometidos a infamias y torturas. Los siniestros portadores del horror tienen muchas máscaras, desde el disfraz de payaso que usaba **John Wayne Gacy**²³ para atraer a niños y adolescentes a los que posteriormente violaba y enterraba en su sótano, hasta el disfraz de patriarca intachable de Josef Fritzl: el **Ogro de Amstetten** que mantuvo 24 años encerrada a su hija en un sótano bunkerizado bajo el jardín de su casa, y con la que tuvo siete hijos-nietos incestuosos, tres de los cuales vivían en el sótano y otros con su esposa legítima... Por todas partes aparecen siniestras perversiones, algo reprimido que retorna en la forma de lo abyecto, que no tiene que ver necesariamente con la suciedad o la salud, sino que remite principalmente a una perturbación de la identidad: “lo abyecto es perverso, ya que no abandona ni asume

23. John Wayne Gacy, alias el Payaso asesino, fue un serial killer estadounidense que acabó con la vida de 33 niños y jóvenes. Los cuadros de payasos (sus alter ego, según los llamaba) que pintaba en la cárcel son codiciados por fans de lo macabro como John Waters, y forma parte de la cultura popular saliendo incluso en una episodio de la serie South Park.



*Alice Liddell fotografiada por Lewis Carroll
(1858)*

una interdicción, una regla o una ley, sino que la desvía, la corrompe. Esencialmente diferente de lo Siniestro, incluso más violento, la Abyección se construye sobre el no reconocimiento de sus próximos: nada le es familiar, ni siquiera una sombra de recuerdos”²⁴.

Sin embargo, la obra artística traza una grieta entre la represión pura de lo siniestro y su presentación sensible y real. En cierta manera, las fotografías que **Lewis Carroll** tomó a **Alice Liddell** se deslizan en la ambigüedad del deseo siniestro y la represión; esa Alicia imaginada como una niña perdida de Nunca Jamás, como un esbozo de la **Lolita** de **Nabokov**, o de las niñas hermafroditas, torturadas y mutiladas, dibujadas obsesivamente por **Henry Darger** recreando su traumática infancia como huérfano en diversos hospicios católicos. Los artistas sugieren sin mostrar, revelan sin dejar de esconder u ocultar algo, muestran como real algo que se revelará ficción. En ningún caso se patentiza crudamente lo siniestro, sólo se presiente, de forma velada, sugerida, metaforizada. Según el poeta Schiller, lo que hace de la obra de arte una forma viva, es esa complicidad y síntesis del lado perverso y oscuro del deseo y el velo en que se teje, elabora y

24. Kristeva, Julia: *Poderes de la Perversión*. Siglo XXI Editores, Buenos Aires, 1988.

transforma, sin ocultarlo del todo. A través de las categorías de lo Abyecto, lo Siniestro y lo Monstruoso, el artista muestra la vulnerabilidad del ser humano, no solamente para recrearse en lo macabro, sino para instalarse en el reconocimiento de nuestra condición depredadora y autodestructiva.

Referencias Bibliográficas:

- Bataille, Georges: El erotismo, Tusquets, Barcelona, 1997.
- Baudrillard, Jean: *Las estrategias fatales*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1984.
- Bornay, Erika, *Las hijas de Lilith*. Ensayos Arte Cátedra. Madrid, 2004.
- Butler, Judith, *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, Paidós, México, 2001.
- Casanave, D. / Vandermulen, D.: *Mary Shelley*. Editions Le Lombard, Bruxelles, 2012.
- Dijkstra, Bram: *Ídolos de Perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*. Debate. Madrid, 1994.
- Fernández Collado, Carlos: *Marshall McLuhan. De la Torre de marfil a la Torre de control*, Instituto Politécnico Nacional, México, DF. 2004.
- Freud, Sigmund: "Lo ominoso", *Obras Completas Vol. XVII*, Amorrortu, Buenos Aires, 1989.
- Gil Calvo, Enrique: *Máscaras masculinas. Héroes, patriarcas y monstruos*, Anagrama. Barcelona, 2006.
- Haraway, Donna.: "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX". En *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid, 1995.
- Hoffmann, E.T.A.: "El hombre de la arena", *Cuentos, 1*, Alianza Editorial, Madrid, 2002.
- Kristeva, Julia: *Poderes de la Perversión*. Siglo XXI Editores, Buenos Aires, 1988.
- Pedraza, Pilar: *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. Valdemar, Madrid, 1998.
- Riviere, Joan: "Womaliness as a Masquerade", *International Journal of Psychoanalysis*. 1929.
- Trias, Eugenio: *Lo Bello y lo Siniestro*, DeBolsillo, Barcelona, 2006.
- VV AA.: *De Galatea a Barbie. Automatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*. Ed. Lengua de trapo. Desórdenes. Biblioteca de Ensayo. Madrid. 2010.
- VV AA.: *El rival de Prometeo. Vidas de Automatas Ilustres*. Edición de Marta Peirano. El panteón portátil de impedimenta. 2009.
- VV AA.: *Puppen Körper Automaten. Phantasmen der Moderne*. Oktagon, Köln, 1999

